

Atividades herança.

1. Crie uma classe Pessoa que tenha as seguintes propriedades: nome, idade, altura e peso. Adicione métodos para definir e obter essas propriedades.
2. Crie uma classe Aluno que herde da classe Pessoa e adicione uma propriedade para armazenar o número de matrícula do aluno. Adicione métodos para definir e obter essa propriedade.
3. Crie uma classe Professor que herde da classe Pessoa e adicione uma propriedade para armazenar a área de especialização do professor. Adicione métodos para definir e obter essa propriedade.
4. Crie uma classe Animal que tenha as seguintes propriedades: nome, tipo e idade. Adicione métodos para definir e obter essas propriedades.
5. Crie uma classe Cachorro que herde da classe Animal e adicione uma propriedade para armazenar a raça do cachorro. Adicione métodos para definir e obter essa propriedade.
6. Crie uma classe Gato que herde da classe Animal e adicione uma propriedade para armazenar a cor do pelo do gato. Adicione métodos para definir e obter essa propriedade.
7. Crie uma classe Retângulo que tenha as seguintes propriedades: altura e largura. Adicione métodos para calcular a área e o perímetro do retângulo.
8. Crie uma classe Círculo que tenha a propriedade raio. Adicione métodos para calcular a área e o perímetro do círculo.
9. Crie uma classe Triângulo que tenha a propriedade raio. Adicione métodos para calcular a área e o perímetro do triângulo.